

**THE EFFECTIVENESS OF SECRET MESSAGE GAME METHOD IN
WRITING SKILLS FOR SAKUBUN II**
*(An Experimental Research on The Second-Level Students of Japanese
Education Department Faculty of Teacher's Training and Education
Riau University)*

Shinta Dwi Putri¹, Nana Rahayu², Sri Wahyu Widiati³
e-mail: shinta_dwiputri@yahoo.co.id, nana_lh12@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com
Number Phone: 082391396887

*Japanese Education Department
Faculty of Teacher's Training and Education
Riau University*

Abstract: *The purpose of this research is to find out the difference of student's ability in writing Japanese essays (sakubun) after implementing Secret Message Game. The research is conducted using weak experimental type one group pre test post test design. The object of this research is 16 second-level students as the respondents. The sample is taken by using simple random sampling technique. Data collection was performed by giving test and questionnaire. The given test was writing Japanese essays (sakubun) with the topic "hobby". The writer applies two tests, they are pre test and post test. Pre test is given before the students are taught by implementing Secret Message Game, and post test is given after the students are taught with Secret Message Game. This research is processed by paired sample t-test using software of SPSS Version 16 in order to know whether H_a is accepted or not. Based on the data analysis, the value of the post test in writing Japanese essays is lower than 0,05 ($0,000 < 0,05$). It means that H_a is accepted and H_0 is rejected. Besides that, most students agree that this game is effectively helping to write Japanese essays (sakubun) easily. The result of this research is that there is a significant impact of using Secret Message Game in learning of Japanese essays (sakubun) on the second-level students of Japanese Education Department Faculty of Teacher's Training and Education Riau University.*

Key Words: *Sakubun, Secret Message Game, Writing Skill*

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN *SECRET MESSAGE*
DALAM KETERAMPILAN MENULIS PADA
MATA KULIAH *SAKUBUN* II
(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat II Tahun
Ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UR)**

Shinta Dwi Putri¹, Nana Rahayu², Sri Wahyu Widiati³
e-mail: shinta_dwiputri@yahoo.co.id, nana_lh12@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com
Number Phone: 082391396887

Program Studi Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Secret Message* dalam keterampilan menulis pada pembelajaran menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*). Penelitian ini menggunakan eksperimen lemah jenis *one group pre test post test design*. Objek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yang berjumlah 16 orang sebagai responden. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan tes dan angket. Tes yang diberikan adalah tugas menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*) dengan tema hobi. Dalam penelitian ini penulis menerapkan dua tes, yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* diberikan sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan permainan *Secret Message*, dan *post test* diberikan setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan permainan *Secret Message*. Hasil *pre test* dan *post test* ini diolah menggunakan *software* SPSS Versi 16 dengan *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah H_a diterima atau tidak. Berdasarkan analisis data, nilai signifikansi dari *post test* menulis karangan bahasa Jepang yang didapat lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, sebagian besar mahasiswa setuju bahwa permainan ini efektif dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis *sakubun*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan metode permainan *Secret Message* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

Kata Kunci: *Sakubun*, *Secret Message Game*, Kemampuan Menulis

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini bahasa asing banyak dipelajari di lembaga pendidikan. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari saat ini. Hal ini terbukti dengan adanya pelajaran bahasa Jepang di sebagian besar Sekolah Menengah Atas maupun Kejuruan. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajarinya (Sudjianto, 2010:70).

Untuk mencapai tujuan tersebut pembelajar perlu menguasai komponen-komponen keterampilan berbahasa. Secara garis besar ada empat komponen keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2008:1), yakni: keterampilan menyimak/listening skills (*choukai*), keterampilan membaca/reading skills (*dokkai*), keterampilan berbicara/speaking skills (*kaiwa*), dan keterampilan menulis/writing skills (*sakubun*). Sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Jepang yang telah dikemukakan diatas, yakni pembelajar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, maka keempat komponen keterampilan berbahasa tersebut dapat dikelompokkan menjadi keterampilan lisan dan keterampilan tulisan. Keterampilan lisan terdiri dari menyimak (*choukai*) dan berbicara (*kaiwa*), sedangkan keterampilan tulisan terdiri dari membaca (*dokkai*) dan mengarang (*sakubun*).

Dari empat komponen tersebut, keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling sulit. Hal ini dikarenakan menulis tidak bisa dilakukan secara spontanitas, tetapi memerlukan ide untuk bisa menulis. Ini juga diperkuat oleh teori Nurgiyantoro (1995:294) bahwa dibandingkan kemampuan berbahasa lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri. Alwasilah (2003:315) menyatakan bahwa kenyataan yang terjadi pada masyarakat pada umumnya, kaum ilmuwan Indonesia tidak memiliki keterampilan menulis akademik, padahal sebagai masyarakat ilmiah seharusnya terampil dalam menulis. Artinya, sebagian besar masyarakat Indonesia pada umumnya masih kurang terampil dalam menulis. Hal ini bukan hanya terjadi pada kaum ilmuwan saja tetapi juga pada kalangan mahasiswa.

Kurangnya keterampilan dalam menulis ini juga menjadi sebuah permasalahan yang sering terjadi pada pembelajar bahasa Jepang. Berdasarkan pengamatan penulis, sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menulis, khususnya pemula. Kesulitan yang dialami tersebut antara lain: sulit menyusun kalimat, sulit memahami pola kalimat, sulit menentukan kosakata dan pola kalimat yang akan digunakan untuk menulis, dan sulit menemukan ide-ide yang akan ditulis. Berbagai kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni: jarang membuat karangan dalam bahasa Jepang, jarang membuat kerangka karangan sebelum mereka mengarang, dan cenderung menerapkan pola kalimat yang baru dipelajari saja dan setelah itu jarang mereka gunakan lagi.

Salah satu kesulitan yang sering terjadi dalam kegiatan menulis adalah sulit menemukan ide-ide yang akan ditulis. Menulis tidak hanya membutuhkan penguasaan gramatikal saja, tetapi juga membutuhkan ide-ide yang terkonsep dengan baik. Hal ini dikarenakan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan (Sabarti Akhadiah, 2003:2). Ini berarti menulis tidak hanya menuntut penguasaan gramatikal saja, tetapi juga menuntut berbagai keterampilan, termasuk keterampilan mengembangkan ide. Ide-ide inilah yang

membantu kita untuk membentuk kalimat yang benar sesuai gramatikal dan menghubungkan kalimat demi kalimat menjadi paragraf yang koheren (serasi). Apabila kita tidak benar-benar mengetahui apa yang akan ditulis, maka kita akan mengalami kesulitan untuk menulis sebuah paragraf.

Selain itu, dalam menulis juga perlu mempertimbangkan kesesuaian isi dengan tema. Namun, menuangkan buah pikiran secara teratur dan terorganisasi ke dalam sebuah tulisan itu bukanlah hal yang mudah. Banyak orang yang pandai berbicara atau berpidato, tetapi mereka masih kurang mampu menuangkan gagasannya ke dalam bentuk bahasa tulisan, sehingga terkadang isi atau pembahasannya melenceng dari tema. Ketidaksesuaian isi dengan tema, mencantumkan ide yang tidak jelas dan tidak berkaitan dengan tema, serta ide-ide dan kalimat yang tidak terorganisasi dengan baik akan menyebabkan paragraf yang satu dengan paragraf yang lain menjadi tidak koheren (serasi). Akibatnya, orang lain akan sulit memahami apa yang kita tulis.

Untuk mengatasi berbagai kesulitan tersebut, dalam proses pembelajaran pengajar perlu memilih metode dan teknik pengajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan pemilihan metode dan teknik yang tepat merupakan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan suatu program pengajaran. Dengan memilih metode dan teknik yang tepat dalam penyampaian materi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Begitu pula halnya dengan pembelajaran bahasa Jepang. Agar proses pembelajaran lebih efektif diperlukan metode pembelajaran bahasa yang tepat. Metode pembelajaran bahasa menurut Tarigan (1989:11) yaitu rencana keseluruhan bagi penyajian bahasa secara rapi dan tertib yang tidak ada bagian yang kontradiksi dan semuanya didasarkan pada pendekatan terpilih.

Dalam pembelajaran bahasa tidak selalu harus menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan tidak semua pembelajar dapat menangkap intisari dari materi yang disampaikan oleh pengajar. Sebagian dari mereka yang kurang memiliki kemampuan menyimak yang baik justru kesulitan menangkap intisari dari materi tersebut, sehingga menyebabkan mereka merasa bosan, tidak memperhatikan materi pembelajaran, mengantuk, atau mengobrol dengan teman sebangkunya saat proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu, metode ceramah juga sangat kurang memberikan kesempatan pada pembelajar untuk berpartisipasi secara total. Pembelajar akan menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri ide-idenya dari konsep yang diajarkan. Hal ini mengakibatkan mereka mengalami kesulitan menemukan ide-ide dan mengekspresikannya di kertas saat diminta untuk menulis.

Oleh karena itu, ada kalanya perlu melakukan sedikit perubahan dalam metode pembelajaran, yaitu pembelajaran yang inovatif, yang melibatkan pembelajar dalam pembelajaran, salah satunya dengan cara berkelompok (Pembelajaran Kooperatif). Dengan penggunaan metode pembelajaran bahasa yang inovatif dan kreatif diharapkan tidak membuat jenuh dan monoton dalam menyajikan materi pelajaran. Karena pembelajar dituntut lebih aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Slavin (2008:10) menyatakan semua metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya. Dengan begitu, pembelajaran kooperatif berarti bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Setiap pembelajar akan

berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, serta saling membantu dalam memecahkan masalah. Pembelajaran model ini juga dapat memupuk karakter pembelajar yang saling tolong menolong dan bertanggung jawab, karena anggota yang lemah akan dibantu oleh anggota yang pandai dan setiap anggota bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Salah satu bentuk pelaksanaan model pembelajaran kooperatif adalah dengan menggunakan permainan. Mengajak pembelajar untuk bermain sambil belajar memberikan banyak manfaat, baik bagi pengajar maupun pembelajar. Bagi pengajar, permainan dapat memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, membuat situasi belajar yang aktif, dan memberikan apresiasi tersendiri atas keberhasilan pengajar dalam membuat pembelajar berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi pembelajar, permainan dapat membuat mereka lebih memahami materi pembelajaran, dapat menghilangkan rasa bosan, menjadikan pembelajar aktif untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memudahkan mereka dalam mengingat materi, serta menumbuhkan rasa solidaritas dan sportivitas diantara pembelajar.

Metode permainan *Secret Message* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif, yang mana dalam permainan ini memerlukan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam permainan ini mereka dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan saling bertukar pikiran untuk menyelesaikan permasalahan dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok. Permainan ini dipilih karena dapat menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan dalam mempelajari bahasa Jepang. Dengan permainan ini tentunya pembelajar akan terlatih untuk mengembangkan ide-ide yang dimilikinya sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis. Pembelajar akan mendapatkan pengalaman baru dalam mempelajari bahasa Jepang yang dapat membuat mereka berfikir bahwa mempelajari bahasa Jepang tidaklah sesulit yang mereka imajinasikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini difokuskan dengan tiga rumusan permasalahan, yaitu: (1) Bagaimana tingkat keterampilan menulis mahasiswa pada pelajaran *Sakubun II* sebelum dan setelah diterapkan metode permainan *Secret Message*?, (2) Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil keterampilan menulis mahasiswa pada pelajaran *Sakubun II* sebelum dan setelah diterapkan metode permainan *Secret Message*?, (3) Bagaimana tanggapan mahasiswa tentang pembelajaran sakubun pada pelajaran *Sakubun II* dengan menggunakan metode permainan *Secret Message*?. Berpedoman pada rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat keterampilan menulis mahasiswa pada pelajaran *Sakubun II* sebelum dan setelah diterapkan metode permainan *Secret Message*, mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan menulis mahasiswa sebelum dan setelah diterapkan metode permainan *Secret Message*, dan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tentang pembelajaran sakubun pada pelajaran *Sakubun II* dengan menggunakan metode permainan *Secret Message*. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "**Keefektifan Metode Permainan *Secret Message* dalam Keterampilan Menulis Pada Mata Kuliah Sakubun II (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat II Tahun Ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UR)**".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *weak experimental* atau eksperimen lemah. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembandingan, sehingga hanya dilakukan di satu kelas yang sama. Eksperimen lemah dipilih karena kondisi keterbatasan jumlah peserta didik yang akan diteliti sehingga hanya dilakukan di satu kelas saja.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Data diperoleh melalui prosedur berikut :

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *post-test*
4. Memberikan angket
5. Mengolah data hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yang terdiri dari satu kelas dengan sampel penelitian sebanyak 16 orang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama mahasiswa diberikan *pre-test*. Pada pertemuan kedua dan ketiga mahasiswa diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian pada pertemuan keempat mahasiswa diberikan *post-test* dan angket.

Penerapan permainan *Secret Message* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dilakukan sebanyak dua kali perlakuan. Adapun langkah-langkah permainan *Secret Message* yaitu sebagai berikut:

1. Pengajar membentuk grup yang masing-masing terdiri dari 4 orang.
2. Pengajar menyiapkan kartu yang berisi kosakata yang telah diacak.
3. Satu orang perwakilan dari masing-masing grup maju ke depan untuk menerima kartu-kartu tersebut.
4. Setiap grup mendapatkan 1 kartu yang berisi pesan rahasia.
5. Setiap grup harus menyusun kosakata tersebut menjadi sebuah kalimat yang benar.
6. Setelah menjadi kalimat, setiap anggota bekerjasama dalam grupnya untuk mendeskripsikan sesuatu sesuai perintah yang terdapat dalam kalimat tersebut. Kemudian menuliskannya ke dalam satu paragraf di lembar jawaban.
7. Satu orang perwakilan grup yang sudah selesai akan maju ke depan dan menuliskan paragrafnya di papan tulis.
8. Setiap grup yang paling cepat menyelesaikan permainan akan mendapatkan poin 10. Grup yang mengumpulkan poin terbanyak berhasil menjadi pemenang utama.

Terdapat dua macam data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kemampuan siswa. Data yang diperoleh dari angket akan dirangkum berdasarkan besarnya jawaban persentase yang diberikan oleh responden. Sedangkan data hasil tes (data kuantitatif) akan diolah dengan menggunakan rumus t-test secara

manual dan dengan menggunakan software SPSS For Windows versi 16 untuk mendapatkan signifikansi dari hasil pre-test dan post-test karangan yang dibuat oleh mahasiswa.

Oleh karena itu, uji hipotesis akan ditentukan berdasarkan hasil dari pengolahan data statistik. Jika nilai signifikan yang didapat besar dari 0,05 ($>0,05$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikan yang didapat kecil dari 0,05 ($<0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal itu berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis sakubun dengan metode permainan *Secret Message* pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan Data Hasil Karangan Mahasiswa

Sebelum dilakukan perlakuan terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, mahasiswa diberi tugas untuk menulis karangan dengan tema hobi atau *shumi* (趣味). Tugas yang diberikan dijadikan sebagai data *pre-test* atau data sebelum diberikan perlakuan. Waktu yang diberikan untuk mengerjakannya yaitu 60 menit. Setelah dilakukan perlakuan sebanyak dua kali, maka mahasiswa diberi *post-test* dengan pemberian tugas untuk membuat karangan dengan waktu dan materi yang sama dengan materi pada *pre-test*. Adapun hasil yang didapat yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Mahasiswa

Siswa	Pretest	Posttest
1	41	67
2	49	70
3	72	75
4	46	77
5	50	75
6	44	69
7	72	77
8	56	75
9	66	72
10	44	67
11	52	69
12	71	77
13	71	80
14	44	74
15	54	72
16	69	82
Rata-rata	56,31	73,62

Pada tabel diatas menunjukkan kenaikan hasil nilai rata-rata pada mahasiswa saat *post-test*. Terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 17,31 yang ditunjukkan melalui rata-rata nilai *pre-test* sebesar 56,31 kemudian naik menjadi 73,62 pada saat *post-test*. Adapun hasil nilai uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Uji Hipotesis *Pretest-Posttest* Mahasiswa

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-17.312	9.279	2.320	-22.257	-12.368	-7.463	15	.000

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test mahasiswa melalui program SPSS diatas, didapatkan signifikannya adalah 0,000. Ini berarti bahwa angka signifikansi yang didapat lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap sebelum dan sesudah penggunaan metode permainan *Secret Message* pada pembelajaran sakubun mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

Pengolahan Data Angket

Selain data hasil tes (data kuantitatif), penulis juga menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari angket. Data tersebut akan dirangkum berdasarkan besarnya jawaban persentase yang diberikan oleh responden. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Keefektifan metode permainan *Secret Message* untuk memudahkan dalam menulis sakubun.

Sebagian besar mahasiswa (87.5%) setuju permainan *Secret Message* efektif dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis *sakubun*. Alasannya adalah karena dalam permainan *Secret Message* terdapat poin-poin penting sebagai petunjuk dalam membuat suatu karangan yang rapi dan berurutan. Selain itu, permainan *Secret Message* juga dapat membantu mahasiswa dalam mengingat kosakata dan tata bahasa sehingga dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis karangan (*sakubun*).

2. Penggunaan metode permainan *Secret Message* sebagai alternatif.

Sebagian besar mahasiswa (93.7%) setuju dengan permainan *Secret Message* diperlukan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Alasannya adalah karena permainan *Secret Message* membantu mahasiswa dalam menulis karangan dan dapat meningkatkan semangat dalam belajar bahasa Jepang. Selain

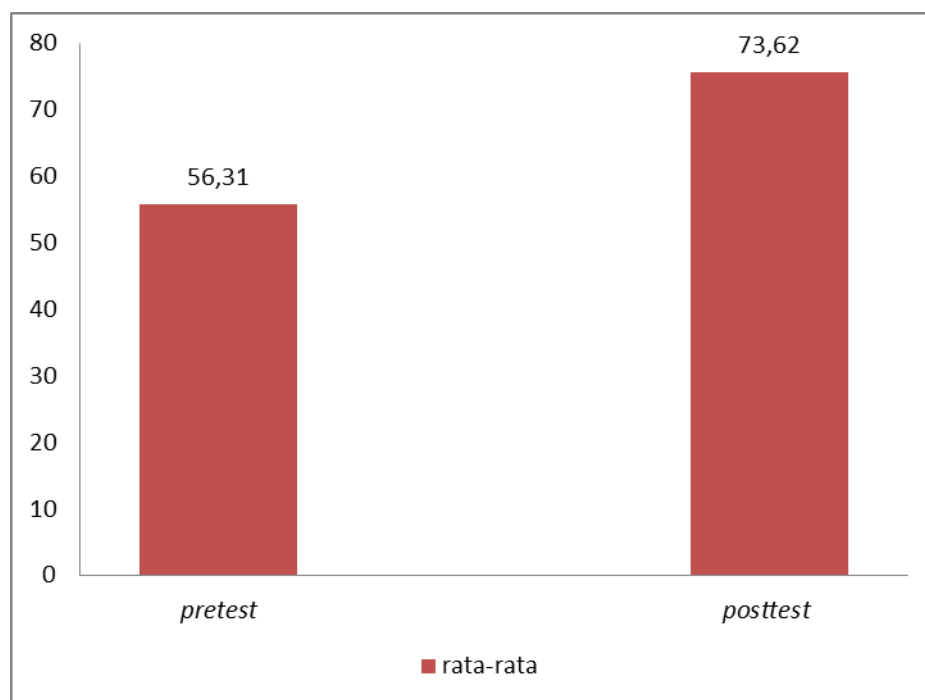
itu, permainan *Secret Message* juga diperlukan sebagai alternatif agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

3. Perbandingan metode permainan *Secret Message* dengan metode konvensional.

Sebagian besar mahasiswa (87.5%) setuju permainan *Secret Message* lebih menarik dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional. Alasannya adalah karena dalam permainan *Secret Message* mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dan merangsang rasa ingin memecahkan suatu permasalahan sehingga tidak membuat mahasiswa bosan ataupun mengantuk dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penggunaan metode permainan *Secret Message* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau cukup baik dilihat dari nilai rata-rata *post-test* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test*. Untuk melihat perbedaan hasil yang signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa akan disajikan dalam bentuk diagram dan analisis sebagai berikut:



Grafik Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Pada grafik diatas menunjukkan kenaikan hasil nilai rata-rata pada mahasiswa saat *post-test*. Terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 17,31 yang ditunjukkan melalui rata-rata nilai *pre-test* sebesar 56,31 kemudian naik menjadi 73,62 pada saat *post-test*. Disini terlihat bahwa mahasiswa memiliki kenaikan hasil nilai *post-test*, meskipun kenaikan nilai yang diperoleh tidak terlalu tinggi.

Berdasarkan pengujian hipotesis terhadap nilai *post-test* mahasiswa diperoleh $7,466 > 2,13$. Jika dilihat dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode permainan *Secret Message* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan metode permainan *Secret Message* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan (*sakubun*) mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, sebagian besar mahasiswa (87.5%) mengatakan bahwa mereka setuju permainan *Secret Message* efektif dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis *sakubun*. Alasannya adalah karena dalam permainan *Secret Message* terdapat poin-poin penting sebagai petunjuk dalam membuat suatu karangan yang rapi dan berurutan. Adapun alasan lainnya yaitu permainan *Secret Message* juga dapat membantu mahasiswa dalam mengingat kosakata dan tata bahasa sehingga dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis karangan (*sakubun*).

Dengan adanya permainan *Secret Message*, tanpa disadari mahasiswa menjadi terlatih untuk mengembangkan ide-ide yang mereka miliki dan menuangkannya ke dalam tulisan. Tanpa disadari permainan ini berpengaruh terhadap kognitif mahasiswa, yaitu terlihat pada karangan yang dihasilkan menjadi lebih terstruktur dan rapi. Hal ini disebabkan oleh situasi diskusi dalam kelompok yang membuat mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, ide, dan saling bertukar pikiran untuk menyelesaikan permainan dengan menerapkan pengetahuan kosakata dan tata bahasa (gramatikal) yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok. Dengan demikian, mahasiswa yang lebih paham tentunya dapat membantu temannya agar paham dan mengerti tentang materi pembelajaran tersebut.

Permainan *Secret Message* juga dapat membuat suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan permainan *Secret Message* melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran sehingga menjadikan mahasiswa aktif untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Terlihat ketika proses pembelajaran dengan permainan *Secret Message* mahasiswa berlomba-lomba untuk maju ke depan menuliskan paragraf karangannya di papan tulis. Mereka merasa senang dan puas karena setiap kelompok yang maju ke depan mendapatkan poin. Melalui permainan *Secret Message* secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran mengarang dan meningkatkan motivasi pembelajar dalam membuat suatu karangan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan permainan *Secret Message* terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, setiap data yang diperoleh telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Maka dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan yaitu, penerapan metode permainan *Secret Message* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang

Universitas Riau dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test*.

Pengaruh permainan *Secret Message* terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa terbukti signifikan setelah diuji dengan rumus *t-test* secara manual dan dengan menggunakan *software* SPSS For Windows versi 16. Melalui perhitungan statistik untuk uji *t-test* dengan menggunakan *software* SPSS For Windows versi 16, angka signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu setelah diuji dengan rumus *t-test* secara manual didapati pula hasil *t* hitung yang lebih besar dari *t* tabel, yaitu $7,466 > 2,13$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap sebelum dan sesudah penggunaan metode permainan *Secret Message* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

Sejalan dengan hasil *post-test* setelah dilakukan analisis terhadap data angket mahasiswa diperoleh sebagian besar mahasiswa (87.5%) mengatakan bahwa mereka setuju permainan *Secret Message* efektif dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis *sakubun*. Alasannya adalah karena dalam permainan *Secret Message* terdapat poin-poin penting sebagai petunjuk dalam membuat suatu karangan yang rapi dan berurutan. Adapun alasan lainnya yaitu permainan *Secret Message* juga dapat membantu mahasiswa dalam mengingat kosakata dan tata bahasa sehingga dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis karangan (*sakubun*).

Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran atau rekomendasi yang akan diberikan yaitu:

1. Dari hasil penelitian ini diharapkan permainan *Secret Message* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran *sakubun* karena permainan ini menyenangkan dan dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam mengingat materi pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena tema dan soal yang terdapat pada kartu *Secret Message* dalam penelitian ini hanya tentang perjalanan dan hari yang menyenangkan yang mengacu pada buku pelajaran *sakubun* Minna no Nihongo Shokyuu. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan tema dan soal yang lebih bervariasi lagi sehingga ide-ide yang dikembangkan akan lebih banyak lagi.
3. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis dengan memainkan permainan *Secret Message*. Permainan ini mungkin dapat membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan dalam menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 2003. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Alwasilah Chaedar, A. 2003. Revalidasi Pendidikan Bahasa. Bandung: CV Andira.
- Slavin, Robert E. 2008. Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sudjianto. 2010. Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. Metodologi Pengajaran Bahasa: Suatu Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.